Spectrum Profi Club

für alle Spectrum und SAM Freunde



Dizzy X (Journey to Russia)- ein Screen von der World of Spectrum CD (konvertiert von LCD).

Scanner am Spectrum? Clubhefte auf CD?.......WoMo-Team.......................... 2
Proxima gibt Programme als PD frei...........aus Succsession.................... 2
Werbepausen informativ gestalten.............Jörg Schäfer/Joyce User AG....... 2
Wieder Zoff in England.......................WoMo-Team/Miles Kinloch........... 3
Angebote... 3
Visiting Marin Stanculescu in Bucuresti.....Willi Mannertz..................... 4
Sintech informiert...........................Thomas Eberle...................... 4
World of Spectrum............................Wo vom WoMo-Team................... 5
Neues von der Joyce User AG..................WoMo-Team.......................... 5
SAM: Die all-in-one Tower Lösung.............Wo vom WoMo-Team................... 6
SAM: B-Dos 1.4d und SAM Autoboot-ROM.........Wo vom WoMo-Team................... 6
SAM: Neue Persona Preisliste.................Wo von WoMo/Malcolm Mackenzie.... 7
Rückblick: Das Treffen in Mönchengladbach....Guido Schell....................... 8
Spectrumania: Zum Treffen in Filderstadt.....Thomas Eberle...................... 9
The 5. Northern SAM & Spectrum Show..........Pressemitteilung..................10
Bustreiber...................................Manfred Döring....................11
Spielelösung: Mindshadow Teil 2..............Nele Abels-Ludwig.................13
Weiteres zu Diskettenlaufwerken..............Heinz Schober.....................14
PD-Spiele: Pairs PAtience und Rubik's.Clock..WoMo-Team.........................16

Wolfgang & Monika Haller, Tel. 0221/685946
Im Tannenforst 10, 51069 Köln
Bankverbindung: Dellbrücker Volksbank
BLZ 370 604 26, Konto-Nr. 7404 172 012

Ausgabe 104

August 1998

Scanner am Spectrum? Clubhefte auf CD?

Wenn es eine Europameisterschaft für Innovationen gäbe, das ZX Team würde haushoch den Medaillenspiegel anführen! Denn in Ausgabe 4/98 des ZX Teams Magazins wartete man schon wieder mit einem Klopfer auf (nachdem wir in 3/98 mal wieder schmerzlich nachlesen durften, daß das DOS für die Festplatte am Zeddie weiter verbessert wurde...): Kai Fischer hat "mal eben" ein Interface gebaut, mit dem man einen Handscanner am Zeddie anschließen kann! Und gleich auf der Titelseite wird dann ein hochaufgelöstes (!) Ergebnis präsentiert.
Nun schreibt Kai, das es eigentlich nicht schwer sei, dieses Interface auch an andere Rechner anzupassen, lediglich die Software müßte speziell geschrieben werden. Ein Schaltplan wurde gleich mit abgedruckt.
Nun die große Frage: Hätte jemand von unseren Bastlern vielleicht Interesse, sich auch einmal an ein solches Projekt zu wagen? Eine Kopie des Planes würden wir (oder auch Kai) gerne zuschicken. Aber wie wir das so kennen...
Desweiteren war im ZX Team Magazin zu lesen, das man dort alle Seiten der bisherigen Klubhefte eingescannt, und auf eine CD gebrannt hat, die jedoch (vorerst) nur ZX-Team-Mitglieder käuflich erwerben können. Dies hat uns nicht ruhen lassen, und nach einem Gespräch mit Peter Rennefeld wurde gemeinsam beschlossen, es dem ZX Team gleichzutun. Dennoch wäre eine CD damit nur recht wenig belegt, deshalb sollen die Ausgaben des SUC gleich mit dazu, evtl. auch noch andere Dinge, wie z.B. das Handbuch des Plus 2A in deutsch usw. Die ersten Seiten hat Peter bereits eingescannt. Die Frage ist jetzt noch zu klären, ob man diese Seiten z.B. unter WinWord auch als jeweiliges Heft/Buch zusammenfassen sollte?
Ihr seht also, das man hier doch eifrig verfolgt, was anderswo geschieht. Allerdings will "Gut Ding' Weile haben". Der Anfang ist gemacht. Über Fortschritte werdet ihr hier im Info nachlesen können.

Das WoMo-Team

Proxima PD

Proxima hat alle Titel jetzt als PD freigegeben, darunter befinden sich "Prometheus", "SQ-Tracker", "Orfeus", "Tango und Magic Dice", "Inferno" und "Atomix". Nicht freigegeben sind dagegen "Quadrax", "Kletba Noci" und "Color Draw", weil diese Programme keine Proxima-Produkte sind. Von daher dürfen sie auch auf keiner der Emulator-CDs erscheinen.
Das bedeutet jedoch nicht, das man keine Chance hat, an diese Programme zu kommen, denn Sintech hat sie weiterhin im Angebot. Auch die Proxima-PD Programme kann man als Original (mit Anleitung!) weiterhin von Sintech beziehen (zumindest solange der Vorrat reicht). Wegen der Preise bzw. Bestellung wendet euch also bitte an:

Sintech, c/o Thomas Eberle, Gastäckerstr. 23
70794 Filderstadt, Tel./Fax: 0711/775033
e-mail: sintech@online.de

Werbepausen informativ gestalten

Wir alle kennen diese Szenerie: In der Glotze versucht der verzweifelte Held sich seines eiskalten und scheinbar vollkommenen Gegners mittels seiner Waffe zu erwehren. Den Finger um den Abzug der immer stärker gekrümmt - ist die Spannung auf dem Höhepunkt... - Schnitt!
Konsumenten-Informationen: Eine amerikanische Großraumlimousine mit schwarzen Scheiben fährt vor. Die Visiere der dort aussteigenden Astronauten haben die gleiche Farbe. Die bunten Gestalten entführen uns im Auftrag eines "Torten-Liebhabers" (Anmerkung von Jörg Schaefer: In einigen TV-Bildern war zu sehen, wie Microsoft-Boss Gates aus unerwähnten Gründen mit einem Volltreffer einer Torte im Gesicht verziert worden ist). Diese Wesen entführen uns in das Innenleben des Computers und wollen uns weismachen, wie schön doch die wundervolle digitale Welt ist.. Das ist nur nervend und keineswegs informativ. Ein innerer Blick auf die Blase fördert keine Entleerungs-Aufforderung - für Speis und Trank ist gesorgt...
Im Computer-Flohmarkt ist ein Hinweis auf eine andere und wesentlich interessantere Pausengestaltung gegeben. Als einzige Voraussetzung ist der Videotext in eurer Glotze. Im schon erwähnten Computer-Flohmarkt hat sich ein gewisser "Ramses" (Nein! Das ist nicht der Pharao des alten Ägypten, sondern das Pseudonym einer/eines Inserenten/in.) damit einmal näher befaßt und kam zu folgendem Ergebnis:

Sender	Anmerkungen	Seiten
3Sat		621, 622
ARD/ZDF		580-589
Bayern3		393
hr3		640-644
MDR		610-615
NBC/CNBC		344
NDR3		660-685
Pro7		130-132
RTL+		450, 897
RTL2		227
SAT1	m. MAC-Seiten	510-515
SW3		751-753
VIVA	m. Amiga-Seiten	450-459
WDR3		395

Viel Spaß bei den alternativen Pausenfüllern und ein herzliches "Danke Schön" an "Ramses" für seine Bemühungen in dieser Sache!

Aus Ausgabe 52 des Clubheftes der Joyce User AG von Jörg Schaefer

Wieder Zoff in England

Kurioses vermeldete uns Miles Kinloch in einem seiner letzten Schreiben. Dort war zu lesen, das Bernadette Downsland, die über lange Zeit alle möglichen Pokes gesammelt, mit der Hand niedergeschrieben und zu einem Booklet verarbeitet hat, welches sie zu einem fast lächerlichen Preis von 1 Pfund vertreibt (was wirklich nur eine Aufwandsentschädigung darstellt), einen Brief bekam. Das ist an und für sich noch nichts ungewöhnliches. Als Absender gab sich jemand als Andy Ryals aus (von dem selbst Miles noch nie zuvor etwas gehört hatte), der - und das ist wirklich kaum zu glauben - Copyrightrechte über einige der Pokes in ihrem Pokebuch beanspruchte. Dazu Miles: Von allen bisherigen unbedeutenden Gehirnlosigkeiten setzt dies sicher einen neuen Maßstab.
Miles schrieb Bernadette, das sie das Schreiben ignorieren solle bzw. dorthin stecken solle, wo es hingehört.
Eine Meinung, der wir uns nur voll anschließen können. Ob besagter Andy Ryals auch damals Crash, Sinclair User oder Your Sinclair (die gaben sogar ein richtig professionelles Tipshop Tiptionary heraus) einen solchen Brief geschickt hätte? WC - wohl kaum.

Angebote

Zu verkaufen:

Hardware
ZX Spectrum +3 mit oder ohne Zubehör (Disketten, Handbuch Netzteil, zweite Floppy etc.)
Joystickinterface mit zwei Anschlüssen.
Kempston-E Centronics Druckerinterface.
I6SO ROM - Interface mit deutscher Anleitung.
Schneider CPC 6128 mit Grünmonitor oder Farbmonitor, Handbuch und ca. 15 Disketten. Auch einzeln.
Schneider 3" Floppy (Zweites externes Laufwerk) sowie Grünmonitor GT65 billig abzugeben.

Zeitschriften und Bücher
Englisches Handbuch für Hisoft DEVPAC.
Buch "Hardware Erweiterungen für ZX Spectrum" von Jörg Reinmuth. 12 DM incl. Porto.
Buch "Das Sinclair Spectrum ROM". 15 DM incl. Porto.
Buch "ZX Spectrum Maschinencode", Ian Stewart und Robin Jones, Birkhäuser. 12 DM incl. Porto.
Buch "Maschinencode Routinen für den ZX Spectrum", John Hardman und Andrew Hewson, Birkhäuser. 14 DM incl. Porto.
Happy Computer: ZX Spectrum Sonderheft I und II - 5 DM pro Heft
ZX Computing (englische Zeitschrift): 6/7.84, 8/9.84, 6/7.85, 8/9.85, 10/11.85, 12/1.85 - 3 DM pro Heft
ASM - Aktueller Softwaremarkt. Zeitschrift die hauptsächlich über Spiele berichtet. Ausgaben: 3.1988, 11.1988, 01.89
CHIP Sonderheft "10 Jahre PC", April 1987.
Happy Computer - Das große Heimcomputermagazin. Verfügbare Ausgaben: 1.85, 11.85, 12.86, 1.87, 2.87
MS DOS Ausgabe 2/89, Alles über Desktop Publishing
Das neue P.M. Computerheft 10/11.87 und 10/11.89
P.M. Perspektive - Mensch und Computer Nr.36
PC Welt 12.93 und 5.94
CPC Amstrad International (deutsche Zeitschrift): 2/3.92 und 4/5.92
Schneider CPC 6128 Benutzer Handbuch. 12 DM incl. Porto.
Archimedes (Markt und Technik) Heft 1/93, dazu diverse ältere Acorn Prospekte
11 DM incl. Porto
Der Data Becker Führer - dBase II, 121 Seiten, 12 DM incl. Porto.

ZX Spectrum Software
TASCALC +3, Tabellenkalkulation für den ZX Spectrum +3 (3" Disc), 15 DM incl. Porto
The Artist II. Sehr umfangreiches Grafikprogramm. 48 und 128K Disc Version (3 1/2") für Disciple und Plus D. 25 DM inclusive Porto
Supercode III. 150 Maschinencode Routinen auf Cassette. 12 DM incl. Porto.
Machine Code Test Tool. Tutor und Debug Programm auf Cassette für 16K und 48K. Deutsche Anleitung. 12 DM incl. Porto.
2 Cassetten: Theatre Europe und Bismarck (Kriegsspiele).

Suche: Original Disciple Handbuch.

Guido Schell, Auf dem Stocke 37
D-32584 Löhne, Telefon 05732 8769



Ich muß mich einschränken. Deshalb biete ich an:
Gummispectrum. Voll funktionsfähig: 60 DM.
Ersatzteile für diesen Typ: Tastaturfolie 20 DM, Tastenmatte 10 DM, Gummitastenmatte 10 DM, Gehäuseoberteil 5 DM, Beschriftungsoberteil 3 DM
Original verpackte Genius-Maus, unbenutzt, einschl. original OCP Artstudio 48K 50 DM.

Heinz Schober
Taubenheimer Str. 18, 01324 Dresden

Marin's Country

visiting Marin Stanculescu in Bucuresti

It is already a long time ago, but it seems to me, it has been just yesterday. In mid of december 1997 my company sent me out to Romania for Service on a vessel in a city called TULCEA. The city is located at the river Donau, close to the black sea. I came in by aircraft (of course) and the agency pickked me up for travelling by car a lot of hours to Tulcea. Travellig by daylight has been alright for getting a lot of impressions because I never have been such a long time on the road, only several times during my seagoing time in Constanta just a few hours ashore from my ship.

So I have seen Marins Country. It is really not easy for the people to live there and to manage the daily job. The roads and the small towns we passed have been partially in very bad condition. Also many of the cars are at the end of technical life, lights destroyed, wheels damaged and so on. And very often you see a car beside the road, stopped by any defective part. And never before I have seen so many horses in "service"! Very much people carry goods or themself with real horsepower, not by car.

I finished my job on the Tulcea-shipyard and travelled back on a sunday to Bucuresti with the idea, just to step in at Marins House for surprise-visit. It is very hard to find an adress in Bucuresti. Two times the Taxidriver didn't find the right house. There are a lot of large houses, but not so many numbers or other indications for the correct floor or door.

But I found Marins home, meeting his wife and his son. Marin came in a little bit later. I inspected the presence of the ZX-Spectrum and the ZX-81 and I found both, carefully stored in Marins home. We have had enough time to talk about our already long lasting friendship and the Computerhobby. Also an excellent meal has been served, special romanian food, I enjoyed it very much. Marin has show me all his Computerstuff, the Sinclair-Computers are not so often in service but Marin told me, the Sinclair Group in Bucuresti is still alive and they are together for meetings from time to time. Later Marin and his son brought me to the airport because my flight has been at the same day. But it has been really great in Romania and I don't know if I ever can visit Marin again. But he and his family are alive and in good "condition", everything is "in green range" as it can be in Bucuresti.

I say THANK YOU to Marins wife, son and to himself for the warm welcome, the foot and the time we have had together. This has been a small "report" from one of the SINCLAIR-STATIONS we have all around the world.

Willi Mannertz, Lindenstr. 12, 24223 Raisdorf
also known as "Willy from the coast"

Sintech informiert

Hallo Wolfgang, anbei sende ich Dir die Informationen zu unserem Spectrum-Treffen und möchte auch gleich auf Deine letzten beiden Infos reagieren.

Vielen Dank für die Werbung in der Juni-Ausgabe. Wie im Bild des Didaktik zwar zu sehen, aber im Text nicht beschrieben ist, hat der Didaktik neben dem schönen Gehäuse und den neuen Anschlüssen auch ein eingebautes 3,5" Laufwerk. Das DOS ist zwar nicht kompatibel zu anderen im Umlauf befindlichen Disketteninterfaces, aber meiner Meinung nach soll der Didaktik hier auch hauptsächlich als Zweitcomputer Verwendung finden, z.B. um seine Programme überallhin mitnehmen zu können, ohne gleich die heimische Specci-Anlage abbauen zu müssen. Kein Netzteil schleppen, keine Floppykabel oder extra Laufwerke zum verbinden. Einfach nur den Didaktik untern Arm und ab geht's. Aber das Gerät hat auch Nachteile, weswegen ich es ja nicht als Erstgerät empfehle. Da wäre zum einen die Tastatur, die ich etwas besser als die 48k Gummi, aber schlechter als die PLUS oder gar die +2 Tastatur einschätze. Dann der auch bei der 128k Version fehlende Soundchip, der das darbieten von Demos schwierig macht. Man kann zwar das Melodik-Interface anschließen, aber es ist schon wieder ein Zusatz-Teil.

Also, wie gesagt, der Didaktik ist zwar in Tschechien weit verbreitet, aber hier in Deutschland empfehle ich ihn nur einer ganz bestimmten Zielgruppe von Leuten, die einen Zweit-Specci zum mitnehmen wollen.

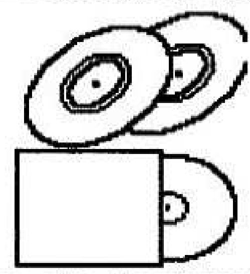
Hier noch mal die Preise:

Didaktik 48k 250,00 DM
Didaktik 128k 350,00 DM
Melodik (ohne Gehäuse) AY-Soundinterface 40,00 DM
Melodik (mit Gehäuse) AY-Soundinterface 50,00 DM

Ich möchte hiermit auch auf unser über 1000 Programme umfassendes Angebot hinweisen. Der EURO kommt, das ist gewiß. Deswegen wird es auch eine neue Preisliste von SINTECH geben und es wird etwas teurer werden. Wir haben in der Vergangenheit auf Dinge wie den Kursanstieg des britischen Pfunds oder die Erhöhung der Mehrwertsteuer nicht reagiert. Die Preise wurden seit 3 Jahren nicht mehr erhöht, aber mit der Neugestaltung der Preisliste auf den EURO nutzen wir dies und gleichen die Preise an. Also, noch dieses Jahr bestellen, denn es wird teurer!

Thomas Eberle, SINTECH
Gastäckerstr. 23, 70794 Filderstadt
Tel./Fax: 0711/775033, e-mail: sintech@online.de

World of Spectrum



Ach LCD - ich kann Dich ja so gut verstehen! Äh... worum es geht? Nun: LCD hatte in der letzten "Sucsession" geschrieben, das er aufgrund einer neuen CD für den Emulator und einer natürlichen Neugier auf deren Inhalt wieder mal in Zeitdruck mit seiner "Szene" geraten war. Ja LCD, Du hast wirklich mein Mitgefühl, denn ich habe diese CD auch, und auch den gleichen Drang nach Neugierbefriedigung. Und das, was uns beide ein wenig aus dem Rhythmus gebracht hat, nennt sich: **World of Spectrum** und ist eine wahre Wundertüte für alle, die einen Spectrum Emulator auf ihrem PC haben!

Was soll man zum Inhalt sagen? Auf dieser CD tummeln sich 6500 Programme, aufgeteilt in Spiele und Miscs (obwohl man mitunter auch Utilities bei den Spielen und vice versa findet). Und selbst so hartgesottene Freaks wie ich, die schon eine ganze Menge an Programmen kennen, werden hier immer wieder mit neuen Titeln überrascht.

Die Spiele findet man im Ordner "ROMS", in dem sich auch der Ordner "MISC" finden läßt. In beiden sind - fein säuberlich nach Alphabet geordnet - weitere Ordner angelegt. Sucht man zum Beispiel nach einem Dizzy-Spiel, so öffnet man am besten den Ordner "D" unter ROMS. Freie Auswahl ist nun garantiert! So lieb' ich das!

Es gibt auch einen Ordner "123", in dem Spiele wie "10th Frame" oder "1984" abgelegt sind. Unter dem so offensichtlich nichtssagenden Namen "48" findet man z.B. ein sehr schönes Spiel nach Dizzyart aus (wahrscheinlich) der ehemaligen Sowjetunion. Prädikt: mehr als ansehenswert!

Das ist aber noch lange nicht alles. Ein Ordner "TRIVIA" wo man jede Menge Abbildungen von Rechnern, Schaltplänen, Anzeigen, Crash-Titelbildern usw. findet. Wer z.B. den guten "Sir Clive" sucht, dem empfehle ich den Ordner "PEOPLE". Aber Achtung: viele Bilder sind im JPEG Format abgelegt, was nicht jedes Grafikprogramm frißt.

Es gibt auch eine "Top 100" Liste, in der z.B. "The Hobbit" an 42. Stelle steht.

Der Ordner "UTILS" ist für die meisten uninteressant, weil hier emulatorunterstützende Programme gepackt wurden. Dann doch schon eher direkt der Ordner "EMULATORS", in dem man die gängigsten findet. Empfehlung: der x128 ist Freeware und funktioniert super.

Bleibt noch ein Ordner übrig. Dieser nennt sich "PC_CONVERSIONS" und beinhaltet - welche Überraschung - Umsetzungen bekannter Spectrum-Spiele wie: Arkanoid, Gauntlet, Jet Set Willy, Manic Miner, Splat und Great Gianna Sisters... - häh? - da ist wohl was durcheinandergeraten, denn letzten gab es doch wirklich nie auf dem Speccy (Oder? Nach Prince of Persia und Mario Islands bin ich mir da auch nicht mehr so sicher!?)?

Alles in allem eine hervorragende CD, ein geeignetes Mittel gegen Langeweile für Spielfreaks und Sammler, deren einziger "Makel" eben nur ist, das man sie nicht direkt mit einem Original Speccy nutzen kann.

Wo vom WoMo-Team

Neues von der Joyce User AG

In unserer 100. Ausgabe hatten wir euch die Joyce-User-AG vorgestellt, ein Kontakt, der durch Guido Schells CP/M Ambitionen zustande kam. Wir haben daraufhin der Joyce-User-AG das Info zusammen mit einem (hoffentlich) netten Brief zugeschickt.

Dieser Tage erhielten wir ein ebenso freundliches Antwortschreiben zusammen mit der 52. Klubzeitung dieses Clubs. Dieses Heft hat uns sehr überrascht und enorm beeindruckt. Denn es beinhaltet 100 Seiten im DIN A4 Format. Nun ist nicht alles für uns Speccianer interessant, was dort ge- bzw. beschrieben wird. Aber das Heft hat noch ganz andere Vorzüge: Es ist durch sehr viele allgemeine Informationen rund ums Computergeschehen, sowie mit viel Humor durchsetzt. Auf den Seiten 74 und 75 wurde übrigens unser Brief in voller Länge abgedruckt, darunter ein Fenster mit der Überschrift: "Willkommen im Z80". Dort steht unser Spectrum nun vereint mit folgenden Rechnern bzw. Rechnertypen: Amstrad/Schneider PCW/Joyce, Amstrad/Schneider CPC, Commodore 128, Philips MSX und Z 280. "Welcome to the club!".

Auch auf Guido Schell und - welch' Überraschung (oder eigentlich auch nicht) Dirk Berghöfer trafen wir dort, der sich dort als Neumitglied outete. Welcome to the club again.

Wir wollen diese erste gute Erfahrung mit der Joyce-User-AG natürlich nicht schleifen lasen, sondern weiter ausbauen. Deshalb ging dieser Tage wieder ein Brief und ein Info in die sonst für uns doch so fremde Welt hinaus.

Abschließen möchten wir diese Zeilen noch mit folgendem, dort gefundenen netten Witz:

Bill Gates tippt in seinen Computer: "Gibt es einen Gott?". Antwort: "Zu wenig Rechenkapazität." Er läßt alle Computer bei Klein&Reich zusammenschalten und tippt erneut seine Frage ein. Antwort: "Zu wenig Rechenkapazität". Er ruft alle Bekannten bei Cray, Sun, (SPC...??) etc. an. Auch diese Computer werden zu einem gigantischen Netzwerk zusammengeschaltet. Erneut tippt er seine Frage ein. Antwort: "Jetzt ja!..."

WoMo-Team

DIE SEITEN FÜR DEN SAM!

SAM Tower

Den Kölner ansich zeichnen einige spezifische Attribute aus: Weltoffenheit, den Glauben ans unveränderbare Schicksal, ein hohes Maß an Toleranz und Gutmütigkeit und der ebenfalls unverwüstliche Glaube, das egal was passiert es ein gutes Ende nehmen wird. Also genau die Eigenschaften, von denen man als fanatischer Spectrum und/oder SAM-User eigentlich nicht genug haben kann.
Letzteres in dieser Aufzählung (für Kölner: Et hät noch immer jot jejange!) hat sich nun auch beim Umbau der SAM-Peripherie in eine Art Mini-Tower durch Peter Rennefeld wieder bestätigt. Nachdem der erste Versuch einen Mißerfolg in Form einer sich für immer verweigernden Festplatte erbrachte (der Kölner siehts gelassen: Et kütt wie et kütt! Kann man halt nichts machen.), und auch sonst einiges nicht so wollte wie es sollte (z.B. die Maus), hat sich nun alles in Wohlgefallen aufgelöst. Seit dem 24.8. hat unser SAM einen voll funktionsfähigen Mini-Tower, in dem sich die 1 MB-Erweiterung, das Mausinterface, der Eddac, das Comms-Interface und das Harddisk-Interface samt Netzteil befinden.
Ich kann eine solche Kombination nur jedem SAM-User empfehlen. Vorbei die Zeiten, wo man jedes einzelne Interface und was man sonst noch so brauchte zwecks Reisen zu Treffen einzeln verpacken und später wieder aufbauen mußte. Ein Griff an den Griff (Jawohl, sogar daran wurde gedacht) des Towers, und schon kanns losgehen, z.B. am 3.10. auf nach Bunnik.
Folgenden Personen, die an diesem Unternehmen maßgeblich beteiligt waren, möchte ich hier an dieser Stelle meinen besonderen Dank aussprechen:
Peter Rennefeld für die Fehlersuche und Maßarbeit und dafür, das er sich trotz permanenter Zeitnot dafür die Zeit nahm.
Paul Webranitz für die überraschend freigewordene Festplatte, die mir jetzt 450 statt 300 Diskimages an Platz bietet.
Edwin Blink fürs Mutmachen zum Wechseln auf "Atom"-Power und für das geniale Autoboot-ROM (dazu später).
Monika, die meinen "SAM-spleen" ganz kölsch betrachtet: Jede Jeck is anders!
Gut, das ich einen "Ersatzteil-SAM" habe. Nachdem ich zuerst dachte, das ein Fehler im Aufbau einen Teil der Tastatur blockierte (zumindest zeitweise), stellte sich durch einfaches Austauschen mit der "alten" Tastatur heraus, das ich nun auch die erste SAM-Tastatur "gehimmelt" habe. Auf jeden Fall muß ich mich jetzt schonmal nach Ersatz umsehen (nach meinen Erfahrungen mit dem Soundchip werde ich dies wohl auch nur für mich alleine tun).

B-Dos 1.4d und SAM Autoboot-ROM

Am Anfang war das HDOS...

Irgendwo kann ich mich noch gut an den Tag erinnern, als ich zum erstenmal eine Harddisk an meinem SAM anschloß, HDOS lud - und dann erst einmal vor einem Haufen von Fragen stand. Hätte es zu dieser Zeit nicht Ian Spencers hervorragende Utilities zur Programmverwaltung gegeben, ich glaube, ich hätte den Spaß daran sehr schnell verloren. Aber alles lief soweit bestens, wenn auch etwas umständlicher über den Umweg über die 1 Megabyte-Erweiterung, und wehe, man vergaß den geänderten Inhalt der Erweiterung auf die Harddisk abzuspeichern. Das alles aber tat mir Mit-Pionier keinen Abbruch an der Freude - ich "hatte Blut geleckt". Was mich aber störte, war der Stillstand, der bei der Weiterentwicklung des HDOS bestand, und eines Tages kam dann auch garnichts mehr. Grund: Die "Support"-Zeit war abgelaufen! Dumm gelaufen, nicht wahr, aber wahrscheinlich eher für Nev Young, denn urplötzlich war ein neues System "auf dem Markt", eben das Atom (Persona) mit dem hervorragenden

B-DOS (von Edwin Blink)

Der Wechsel hierauf brachte einiges an Arbeit (wie jeder Systemwechsel) und Frust (defekte Festplatte). Aber eines weiß ich: hier tut sich was! Und wie! Und an dieser Stelle bedanke ich mich bei allen holländischen Freunden, die ständig neue Ideen haben und umsetzen. Kaum hatten wir B-DOS 1.4b vorgestellt, hielt ich schon B-DOS 1.4d in Händen (1.4c habe ich wohl gleich übersprungen). Wieder verbessert und in einigen Teilen debugged (Fehler, die mir wegen Nichtgebrauchs der Hook-Codes garnicht aufgefallen waren. Und eine SAM-Clock benutze ich leider auch (noch) nicht).
Dazu gibt es jetzt ein Autoload-Programm, um die einzelnen Records einzusehen. Das benutze ich allerdings nicht, weil ich sonst über 400 Records durchscrollen müßte, um meinen Zielordner zu finden. Ich habe mein System nach Themen aufgeteilt (Spiele, Utilities, Musik, Grafik etc.) und lasse mir die "Unterordner" dann unter dem Thema mit dem komfortablen B-DOS Befehl "DIR RECORD,"Spiele*" (als Beispiel) anzeigen. Der weitere Aufruf erfolgt durch Eingabe der entsprechenden Record-Nummer. Das alles erledigt ein simples Basicprogramm.

Ein weiteres tolles Utility-Programm von Martijn Groen steht nun in fast jedem Record als Autobooter. Dieses Codefile listet nun den Inhalt aller Basicprogramme in diesem Record auf (leider auch die, deren Anfangsbuchstabe klein geschrieben wurde, sonst wäre es ideal). Nun kann man wählen, ob man per Pfeiltasten oder mit der Maus ein File öffnen will. Mit der Maus ein geradezu professionelles feeling. Klasse! Die allermeisten Programme kann man so umstricken, das man wieder zu diesem Autobooter zurückkehren kann. Ist dies jedoch nicht möglich, dann hilft nur noch der Resetknopf - und ein erneutes Hochbooten des SAM. Dies geschieht üblicherweise mit einer Bootdisk. Ich habe Heinz Schobers Artikel in diesem Heft mit großem Interesse gelesen. Man sollte wohl sein Laufwerk schonen. Das dachte sich sicher auch Edwin Blink und prompt erschien ein EPROM für den SAM, das

HD Autoboot-ROM,

welches ich dankenswerter Weise auch erhielt. Dazu konnte ich eine neue, größere Festplatte ergattern. Nun gab es kein Bremsen mehr, der SAM wurde nach der mitgelieferten Anleitung aufgeschraubt und das ROM durch das EPROM ersetzt. Ein mitgeliefertes Programm machte es "easy-peasy", nun auf der Harddisk eine Spur 0 einzurichten und dem SAM zu sagen, das die Harddisk ab nun mein "Boot device" sein soll. Schalte ich nun den SAM an, so bootet er B-DOS direkt von der Festplatte. Nun kann B-DOS viel, aber nicht alles, z.B. spricht es nicht die Megabyte-Erweiterung an, dafür benötigt man zumindest MasterDOS. Was also tun, wenn man diese einmal benutzen will?
Aber auch daran hat man gedacht. Hält man beim Einschalten des SAM die Leertaste gedrückt, bootet der SAM wie gewohnt von Disk und hält das Diskettenlaufwerk auch als "Device".
Nun bin ich wieder dabei, alle Programme auf der Harddisk unterzubringen. Freude macht auch die "all-in-one" Lösung für die Peripherie.
Bevor ich es vergesse: Auf der letzten **BLITZ**-Ausgabe (Issue 8) gibt es ein weiteres Highlight, ein Programm, welches den Datenaustausch zwischen PC- und SAM-Disk zum Kinder- spiel macht, ebenfalls von Martijn Groen. Er hat übrigens auch einen Wave-Player geschrieben, dem ich aber trotz Eddac noch keinen Ton entlocken konnte.
Ihr seht also, das es in SAM-Kreisen recht innovativ zugeht. Vielleicht gelingt es mir ja mit diesen Zeilen, meine Begeisterung auf euch zu übertragen?
In diesem Sinne, euer Wo vom WoMo-Team

Neue Persona Preisliste

Malcolm hat mir eine aktuelle Preisliste zugesandt, die ich hier gerne auszugsweise wiedergebe. Erstmals wird hier offiziell der Preis für das Harddisk-Interface veröffentlicht. Wenn es auf den ersten Blick beim momentanen Wechselkurs auch etwas teuer erscheint, so ist es meiner bescheidenen Meinung nach eine einmalige und sinnvolle Investition (alte IDE-Festplatten sind recht billig). Es gibt nun ebenfalls schon einige HD-angepaßte Programmversionen, wie Lemmings, Prince of Persia und Colony, die direkt von der Festplatte (nach-) laden - und der Clou dabei ist: diese kosten sogar nur die Hälfte des Originals.

Das "Atom" Harddisk Interface 55 Pd. + P&P (P&P = 1 Pd. für UK, 2 Pd. für Europa und 3 Pd. für den Rest der Welt)
Hard-Drive Boot ROM (booten von der Festplatte!) 12.50 Pd. (+ 1 Pd. P&P für Europa)
Games & Puzzles: Ice Chicken (5 Pd.), Sheriff Gunn (Adventure, 5 Pd.), Manic Miner (5 Pd.), Dyadic (Craft & Snakemania, 5 Pd.), Syncytium (18 Programme/Utilities, 10 Pd.), Booty (5 Pd.), Exodus (6 Pd.), Beetle Mania (1.50 Pd.), Batz'n'Balls (5 Pd.), Mind Games 1 und 2 (je 3 Pd.), Hexagonia (5 Pd.), Have you loast your marbles (5 Pd.), Colony (SAM SIM City, 5 Pd.), Bowin (5 Pd.) und Daylight Robbery (2 Pd.).
Ex-Enigma Variations Games: Klax, EFTPOTRM (Escape from the Planet...), Pipemania, Defenders Of The Earth, Sphera und Multipack (SAM Strikes Out, Future Ball) je 5 Pfund.
PD und Demos: Je 1.50 Pfund: Lyra 3, Essential PD, Best of Turbo Games, Best of Turbo Utilities and Demos, Essential PD, SAM Quartet 1, Robocop 2 Film Demo, SCPDSA Demo Disk 1, Best of Kapsa und SAM Juggler (Codigo).
Je 2.50 Pfund: SAM Quartet 2 (2 Disketten), CMS GAmes (3 Spiele) und Top Gun (1 MB Demo, 2 Disketten, benötigt 1 MB und MasterDOS).
Desweiteren: No Way Back (2 Pd.) und Terminator 2 Demo (3 Disketten, 3.50 Pd.).
Masters of Magic Disks: Persona pro Tracker (Music package, 12 Pd.), ProDOS lite (CP/M 2.2 mit PD Diskette, 12.50 Pd.), LogiCAD (von RookSoft, 5 Pd.), Sound Machine (5 Pd.), Midi Sequencer V3 (15 Pd.), Persona SAM Sprite (2 Pd.) und 007 Disk Doctor (1.50 Pd.).
Persona Education: Primary Maths, Spelling Attack, Highway Code und KeyPress (Wordprocessor mit 5 Levels für die Jüngsten) je 3.50 Pfund oder alle 4 Programme für 12 Pfund. Little Genius (4 Programme, 5 Pd.), Megadisk (4 Programme, 3.50 Pd.), Star Atlas (3.50 Pd.) und The Solar System (3.50 Pd.).
Magazines: BLITZ (Diskmag von Persona, 2 Pd.), und AlchNews (Spectrum Diskzine für den SAM).

Bei Bestellungen bitte Schecks auf M.D. Mackenzie ausstellen. Persona erreicht ihr unter:

Persona, Malcolm Mackenzie
31 Ashwood Drive, Brandlesholme
Bury BL8 1HF (England)

Treffen in Mönchengladbach -

(m)ein persönlicher Rückblick

Hallo Leute!

Es ist jetzt Mitte Juli und wenn ihr diesen Brief lest, sind sicher wieder ein paar Wochen vergangen.
Das Spectrum Treffen des Profi Clubs in Mönchengladbach ist zwar schon eine Weile her, aber ich will es mir nicht nehmen lassen etwas dazu zu schreiben. Immer nur +D Ecke ist mir auch zu langweilig.
Ich bin schon längere Zeit auf keinem Treffen gewesen und auch dieses Jahr war für die Zeit Urlaub angesagt und eigentlich wäre ich eigentlich nicht da gewesen. Leider (aus Spectrum Sicht) zum Glück hat mein Sohn die Windpocken bekommen und wir mußten den Urlaub verschieben.
Also bin ich dann am Samstag nach Mönchengladbach gefahren. Wenn man aus Richtung Norden quer durch den "Ruhrpott" muß, hat man die Gelegenheit eine Unzahl von Autobahnen kennenzulernen. Na, ich habe das DRK Haus Dank Peters guter Wegbeschreibung sofort gefunden. Ich war sogar zu früh da. Neben mir hatten sich noch zwei weitere Spectrum eingefunden und mit einem Schwätzchen ging die Zeit schnell rum.
Dann kam endlich Peter Rennefeld mit dem Schlüssel. Schön, daß wir uns endlich mal persönlich kennengelernt haben!
Schnell einen Tisch in Beschlag genommen und den Rechner aufgebaut. Ich hatte meinen +3 mitgebracht. Ich weis, daß viele von Euch das Gerät kaum kennen. So hattet ihr Gelegenheit ihn mal zu sehen. Einige haben davon auch Gebrauch gemacht. Da war die Schlepperei wenigstens nicht umsonst.
Wer hat mir eigentlich die 3" Floppy in die Hand gedrückt? Ich habe das in der Hektik nicht so schnell mitbekommen. Vielen Dank an den unbekannten Spender! Aus Zeitgründen konnte ich die Floppy noch nicht testen. Bin gespannt ob sie läuft. Fazit: Bring Deinen +3 mit, und Du kriegst was geschenkt, fein!
Da wollte ich mich nicht lumpen lassen und habe meinem Haus- und Hofbastler Peter Rennefeld für geleistete Dienste eine Kiste mit ZX-Schrott geschenkt. Schrott? He Peter, konntest Du was davon zum laufen bringen? Frage an Peter: Ist es richtig, daß Wolfgang Haller nun auch zu Deiner Elite der Hardware Zerstörer gehört??? (Hi, Hi) Ich habe da sowas gehört ...
Wie dem auch sei, Wolfgang konnte ich mit einer Kiste voll "FORMAT" (Indug Club Heft) glücklich machen. Schließlich hatte er am Sonntag Geburtstag (Hardware-Zerstörer? Ich? Im Leben nicht... Nochmals Danke für die Hefte! Wo).
Das schönste an den Spectrum Treffen ist immer wenn man sich persönlich kennenlernt. Da wäre z.B. LCD mit dem ich schon lange Briefkontakt habe. LCD hatte seinen Pentagon mitgebracht. Leute, ich kann Euch sagen, ich wäre bald in Ohnmacht gefallen. Das war vielleicht ein Klopper! Vergeßt alles was Ihr Euch unter einem ZX Spectrum vorstellt, der Pentagon sieht eher aus wie ein Bonsai-Atomkraftwerk, allerdings Tschernobyl-Typ! Das ganze "Ding" sitzt in einem durchsichtigen Kunststoffgehäuse. Ich bin zwar Elektronik Laie, aber aus dem Chaos ragten deutlich zwei große Kondensatoren heraus die mich an Litfaßsäulen erinnerten. Oder war es doch Kühltürme ???
Auch aus den Niederlanden waren wieder Spectrum Freunde angereist. Nette Leute! Leider kann ich mir so schlecht Namen merken. Einer hat jedenfalls (Roelof Koning?) auch einige Spectrum Nachbauten mitgebracht. Unglaublich, was es da alles gebastelt wurde und wird.
Zusammen mit, oh ich glaube es war auch Roelef (Danke für Deinen Brief aus Bukarest!), habe ich mir mal den Didaktik Compact etwas näher angeschaut. Sintech hat uns das Gerät freundlicherweise eine Weile zur Verfügung gestellt.
Der Didaktik macht auf den ersten Blick einen guten Eindruck. Das Netzteil und eine Floppy sind integiert. Dadurch ist der Didaktik in der Tat sehr kompakt. Die einfachsten Floppy Befehle haben wir durch etwas probieren herausfinden können. Sie waren recht einfach. Ich glaube es war LOAD*"name" und SAVE*"Name". Auf die 3 1/2" Disk passen, wenn ich mich recht erinnere, 713 Kb. Der noch freie Speicherplatz auf der Disk wird im Katalog in byte angezeigt. Das System ist nicht kompatibel zu den bekannten Disksystemen. Opus, +D und sogar +3 haben wir getestet. Eine Beta mit 3 1/2" hatte leider niemand dabei.
Oben rechts auf der Tastatur ist eine Taste für RESET. Sieht auf den ersten Blick gefährlich aus, ist es aber nicht. Die RESET Taste muß, wenn ich mich recht erinnere, zusammen mit CAPS SHIFT gedrückt werden. Zur Kompatibilität zu den Sinclair Rechnern kann ich nichts sagen. Dafür müßte man das Gerät länger testen.
Negativ aufgefallen ist die Tastatur. Der Anschlag ist ziemlich wackelig. Außerdem scheint das Gerät nicht gerade gut geschirmt zu sein. Man kann dadurch den Didaktik fast schon ohne Verbindungskabel am Fernseher betreiben!
Nach meiner Meinung ist der Didaktik Kompakt nur für Sammler interessant. Der Preis ist einfach zu hoch.
Was gab es sonst noch zu sehen? Einen ZX81. Ich kannte ihn bisher nur vom Papier und ich habe ihn mir immer größer vorgestellt.

Wolfgang Haller hatte seinen SAM dabei. Da ich auch mal einen SAM hatte, interessierte mich die Festplatte. Wolfgang war so nett mir den Betrieb der Platte am SAM zu erklären. Ich fürchte ich konnte nicht ganz folgen. Naja, bin halt schon zu lange vom SAM weg. Wie ich jüngst hörte, ist die Platte neulich kaputt gegangen. Nicht traurig sein Wolfgang, das wird schon wieder (ist schon, siehe SAM-Seiten, danke! Wo!)! Nur wieder alle Programme von Disk auf Platte ziehen. Oh, das Leben kann so gemein sein!
Die Räumlichkeiten im DRK Haus haben mir gut gefallen. Platz war genug da. Daß nicht so viele Spectrum Freunde da waren, hat mich nicht so gestört. So war alles nicht so hektisch wie auf den Treffen die ich sonst besucht habe. Das ganze war tatsächlich sehr familiär. Zumindest am Samstag. Am Sonntag war ich leider nicht da.
Essen und trinken gab es auch. Kaffee sogar gratis! Toll! Man kann es nicht oft genug sagen: Danke an Marion, Monika und nicht zu vergessen Chef-Organisator Peter für die Versorgung.
Einen Wermutstropfen vom Treffen gibt es allerdings: Ich hatte auf dem Treffen, wie einige andere auch, diverse Spectrum Sachen zum Verkauf angeboten. Dabei war einiges an Literatur. Mir scheint ich vermisse eine ältere Ausgabe von ZX Computing! Na na, wer war der Spitzbube? Ich hoffe ich irre mich, aber mir scheint das Heft hat sich auf dem Treffen jemand für unbestimmte Zeit "ausgeliehen". Ich werde es überleben, aber nett ist es nicht.
Trotzdem, mir hat dieses Treffen Spaß gemacht und mein in letzter Zeit nachgelassenes Interesse an der Computerei ist zumindest wieder etwas verflogen. Ein erstes Zeichen dafür ist vielleicht dieser Bericht. Macht es gut und tschüß.

Guido Schell, Auf dem Stocke 37
32584 Löhne, Telefon: 05732 8769

SPECTRUMANIA 98

19. September 1998, Beginn: 10.00 Uhr, Ende: ???

Packt die Badehose aus und den Specci ein, es geht ab nach Filderstadt. Wir veranstalten wieder unser alljährliches Spectrum-Treffen und diesmal wieder in altbekannten Räumen im Radsportheim Filderstadt-Bonlanden.

Wir wollen das Treffen diesmal noch interessanter machen und haben uns daher einiges überlegt:

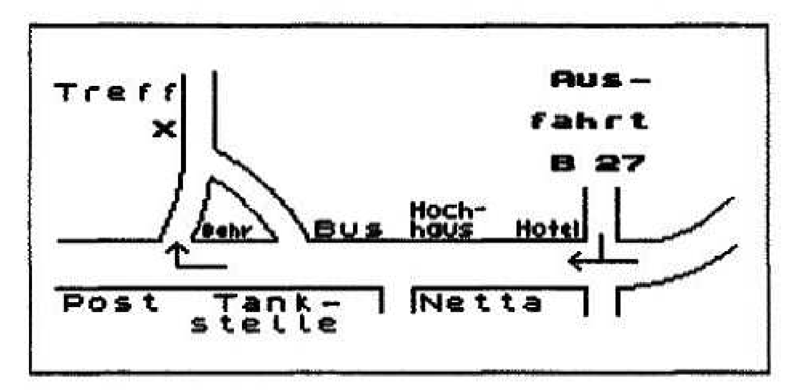
1. Grafik-Wettbewerb:
Mitmachen kann jeder der kommt. Gesucht wird die beste Grafik des Treffens, wobei jeder seine eigenen Kreationen mitbringen kann. Es ist alles erlaubt, egal ob gescannt, digitalisiert oder von Hand gezeichnet. Wichtig ist nur eines: Das Bild muß normal als Spectrum-Screen einladbar sein, ohne jegliche Zusatz Soft- oder Hardware und es darf noch nicht in einem anderen Demo oder anderen Programm verwendet worden sein. Von uns werden dann Stimmzettel ausgeteilt, wobei es hilfreich wä„re, den Bildern Namen zu geben die man auch dem Bild zuordnen kann. Am Ende des Tages wird der Gewinner feststehen.

2. Fußball-Turnier
Im letzten Jahr noch der Höhepunkt (zumindest für manche). Wir werden nachmittags mit einem Turnier in Emlyn Hughes International Soccer starten. Auch hier ist wieder Spannung angesagt, da uns zu Ohren kam das manche (ich will keine Namen nennen, aber "Bodensee" sei als Hilfe gesagt) schon seit Monaten trainieren.

3. Ugly Blaster - Wettbewerb
Dieses Spiel, welches schon auf der SCENE+ veröffentlicht wurde, fand auf dem Gladbacher Treffen soviel Anklang, das wir auch hierzu einen Wettbewerb veranstalten werden. Nach dem KO-System treten immer 2 Spieler gegeneinander an, der Sieger ist der Mega-Ugly-Blaster.

Für alle 3 Wettbewerbe werden von Sintech Preise ausgesetzt. Dafür nehmen wir es uns aber heraus, auch bei dem einen oder anderen Wettbewerb selbst anzutreten.
Aber nicht nur die Wettbewerbe sollen im Vordergrund stehen! Auch wenn wir keine definitiven Aussagen machen können, so werden wir auf jeden Fall auch viele internationale Gäste einladen, unter anderem auch Vertreter der 8BC und Kompakt Servis. Hier wird also die Möglichkeit gegeben sein, mehr über die neuesten Produkte dieser Firmen zu erfahren.
Wir alle haben noch die Bilder im Kopf von den letzten Treffen, dem gemütlichen Beisammensein in einer lustigen Runde und den vielen Neuigkeiten, die man immer wieder erfährt. Auch diesesmal wird mit Sicherheit wieder die gewohnte Atmosphäre unter Spectrum-Fans zugegen sein.
Wir freuen uns schon jetzt auf euer zahlreiches Kommen.

Wie findet Ihr zum Treffen:
Filderstadt liegt ca. 20 km südlich von Stuttgart in der Nähe des Flughafens.



Mit Bus und Bahn
Es gibt Bus- und Bahnverbindungen vom Stuttgarter Hauptbahnhof bis Filderstadt-Bonlanden. Am besten fährt man mit der S2 oder S3 Richtung Flughafen und steigt dann an der Haltestelle Echterdingen aus. Von dort fährt der Bus Linie 77 bis Haltestelle Industriegebiet Bonlanden. Von dort aus kann man den Treffpunkt in wenigen Minuten zu Fuß erreichen (siehe Karte).

Mit dem Auto
Die A8 Karlsruhe - München oder andersrum ist einfach zu finden. Auf dieser bleiben bis zur Ausfahrt Flughafen (Leinfelden-Echterdingen). Dort auf die B27 Richtung Tübingen wechseln (ist angeschreiben). Diese hat 2 Filderstädter Ausfahrten. Die erste (Filharmonie) führt nach Bernhausen, die zweite ist die Ausfahrt Filderstadt-Bonlanden (neben Hotel). Von dort aus geht es nach Karte weiter.
Wir werden zwar wieder Schilder aufstellen, aber letztes Jahr hat die auch keiner beachtet und trotzdem hat jeder das Treffen gefunden. Filderstadt-Bonlanden ist nicht groß und das Radsportheim bekannt. Wichtig ist, daß ihr wirklich im richtigen Filderstädter Stadtteil seid. Also nicht einfach "raus" sobald irgendwo Filderstadt steht, sondern vergewissern, das es auch der Stadtteil "Bonlanden" ist.
Dauerbesucher unserer Treffen werden keine Probleme haben, allen anderen hier für den Notfall noch die genaue Adresse:

Radsportheim "Edelweiß", Ringstr. 11
Filderstadt-Bonlanden, Tel.: 0711/7738919.

The 5. Northern SAM & Spectrum Show

(incorporating 8-Bit Show) findet am **Samstag, dem 28. November 1998** wieder in Wetherby statt.
Folgende Aussteller sollen vertreten sein: Alchemist Research, Blitz, Crashed, Format Publications, Fountain PD, Fred Soft, Persona, Quazar und aus deutschen Landen ... Sintech.
Geboten werden Neuerscheinungen, Sonderangebote an Soft- und Hardware, die Gelegenheit, Hard- und Software vor Ort in Aktion zu sehen und wer weiß... den einen oder anderen "special guest".
Wer sich für die 5. Northern SAM & Spectrum Show interessiert, sei es als Besucher oder Aussteller, der kann einen Ortspain, Übernachtungsmöglichkeiten, die Fahrpläne des Nahverkehrs oder Buchungsunterlagen unter folgender Adresse gegen SAE anfordern:

NSSS, 32 Barleufields Rd, Wetherby
West Yorkshire, LS226PN, England

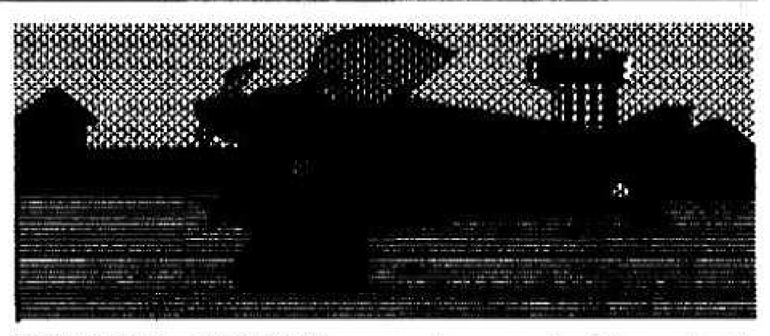
Bustreiber

Hallo miteinander.
Irgendwann, bzw. irgendwo hat mal jemand nach einem funktionierenden Bustreiber gefragt. Freund Richard aus Waiblingen hat mir einen geeschenkt. Er ist in c't Heft 7/86 dokumentiert. Es heißt da: Der Anschluß der Interfaces 1 oder 2 ist nicht möglich, da sie eigene EPROMs enthalten.
Ich habe zuerst mein Tastatur-If an meinen "oben ohne"-Spectrum hinten drangesteckt. Es ging nicht. Die Ursache war, daß die Datenrichtung bei /READ nicht umgeschaltet wurde. Ein IC (74LS10) das ich Huckepack auf IC 11 setzte, löste dieses Problem. Die notwendigen Steuer- leitungen waren vorhanden. Vier Pins konnten direkt verlötet werden. Ein Ausgang mußte noch über eine Diode mit dem Richtungs-Eingang vom Datenbustreiber-IC verbunden werden.
Ein Widerstand in die /CE-Leitung, eine Verbindung nach hinten zum /ROMCS-Anschluß, ein externes Spectrum-ROM (EPROM) eingesetzt und das +D Diskettenlaufwerk war betriebsfähig. Auch das IF 1 funktioniert und warum beim Disciple gar nichts geht, konnte ich noch nicht herausfinden. Da muß ich erst gucken ob ich einen Schaltplan habe, bzw. einen anfertigen. Das ist dann eine Aufgabe für den nächsten Winter.
Ein Problem ist jetzt, daß die Spectrum-Tastatur blockiert ist. Abhilfe könnte, wenn ich kein passendes Austausch-IC finde, ein Bustreiber-IC mit offenem Kollektor sein. Das wird dann "hucke-pack" auf das Datenbustreiber-IC 74LS245 aufgelötet und von dem anderen "Huckepack-IC" gesteuert.
Aber jetzt muß ich erst einmal etwas Abstand gewinnen und verreisen. Eins ist mir klar geworden: das es den optimalen Buspuffer nicht gibt. Wenn ich z.B. EPROMs anschauen will, schalte ich meinen Spectrum von 48K um auf 16K um dafür Platz zu schaffen. Da sind nochmal 2 ICs notwendig um den oberen 32K-RAM-Bereich "durchzulassen". Aber wer braucht das schon?
Dieser Buspuffer stellt eine gute Grundlage dar und kann bei Bedarf erweitert werden.

Manfred Döring, Stuttgart-Str. 15
70734 Fellbach

Mindshadow Teil 2

Im ersten Teil dieses zweiteiligen Adventures ging es darum, von einer einsamen Insel zu entkommen und zurück in die Zivilisation zu finden. Wir wissen aber immer noch nicht, wer wir eigentlich sind und welche dubiosen Umstände uns auf das gottverlassene Eiland verschlagen haben. Das können wir aber jetzt herausfinden, nachdem uns das Wachboot der Royal Navy in einer nicht näher bezeichneten Hafenstadt absetzt.
Mindshadow 2 enthält ein für Adventures unübliches neues Kommando, nämlich den Befehl "remember", mit dem die Spielfigur versuchen kann, anhand von Hinweisen ihr Gedächtnis zurückzugewinnen. Ich finde das eine reizvolle Idee, die der Spielfigur mehr Fülle verleiht, als das bei den normalerweise sehr flach gezeichneten Hauptfiguren in Adventures der Fall ist.
Zuerst einmal stehen wir also auf einem Pier an einem verdreckten Hafenbecken. Alle Gegenstände aus dem ersten Teil haben wir noch bei uns. Sollten wir die Muschel auf der Insel zurückgelassen haben, können wir den ersten Teil gleich noch einmal spielen, denn ohne Muschel ist das Spiel nicht lösbar. Bei näherem Hinsehen (EXAMINE WATER, EXAMINE DEBRIS) zeigt sich, daß allerlei Gerümpel im Wasser schwimmt, aber damit können wir zunächst einmal nichts anfangen.
Unser erstes Problem ist erstmal, uns mit finanziellen Mitteln zu versehen, denn die Royal Navy hat uns arm wie eine Kirchenmaus abgesetzt. Wir wandern also durch die finsteren Docklands (E,E,E,S) und kommen in eine enge, dunkle Gasse, in der sich allerlei Diebsgesindel herumtreibt. Wir finden hier einen schlafenden, dicken Mann. Nun, wenn du in Rom bist, benimm dich wie ein Römer! Wir erleichtern den Mann, ohne ihn aufzuwecken (ROB MAN) und nehmen seinen Hut und sein Barvermögen von 210 Pfund an uns. Jetzt können wir uns auch in den respektableren Teilen der Stadt sehen lassen. (N,N,W,W,S)
Wir finden einen alten Fischer, der (offensichtlich vergeblich) versucht sich einen Fisch fürs Abendessen zu angeln. Wir können dem guten Mann zwar keinen Fisch anbieten, aber dafür etwas Geld und kaufen ihm seine Angelrute ab (BUY POLE). Mit der Angelrute in der Hand können wir uns auch dem Gerümpel am Pier widmen (N,W, FISH DEBRIS) und finden eine alte Zeitung, die wir einfach mal lesen (READ NEWSPAPER). Ein gewisser Arcman hat ein Krankenhaus gestiftet. Der Name Arcman sagt



(REMEMBER ARCMAN) uns aber wenig bis auf die Tatsache, daß es sich um einen wohlhabenden Industriellen handelt. Schauen wir uns erst mal etwas weiter um und begeben wir uns in Rick's Cafe. (E,E,N,E). Weil wir wissen, wie man sich in feinen Lokalen zu benehmen hat, geben wir den Hut an der Garderobe ab (GIVE HAT), bevor wir nach Osten weitergehen.
Der Service in diesem Laden scheint sehr gut zu sein, denn wir haben einen Drink auf dem Tisch stehen, bevor wir überhaupt eine Bestellung aufgegeben haben! Wir sind aber durch unsere bisherigen Erlebnisse etwas mißtrauisch geworden und schauen uns das Getränk näher an (EXAMINE DRINK). Siehe da, eine Gifttablette! (Donnerwetter, fast wie der zweite Indiana Jones Film!) Ein kleiner Mann hat den Vorfall beobachtet und läuft weg. Das ist natürlich verdächtig, deshalb gehen wir der Sache nach (FOLLOW MAN). Der Mann flieht in die Toilette (ausgerechnet!) und hat, bevor er in Ohnmacht fällt, nur noch Zeit, uns zu sagen, daß nicht er es gewesen sei, der uns auf der Tycoon verraten hätte. Tycoon? Wir versuchen uns zu erinnern (REMEMBER TYCOON). Aha...
In der Bar haben wir jedenfalls nichts mehr zu schaffen. Wir gehen zum Ausgang und holen uns unseren Hut zurück. (S,W, GET HAT). Wir schauen ihn uns an, ob er auch nicht beschädigt ist (EXAMINE HAT). Aha! Jetzt müßte man nur noch wissen, wo diese "Booth 11" zu finden ist. Wir schauen uns jedenfalls erst einmal in der Stadt um und kommen zum Flughafen (W,S,W,N). Hier finden wir einen alten Tippelbruder, dem wir netterweise fünf Pfund überlassen und der uns als Gegenleistung ein Passwort, "Chandralt", verrät. Wie erforschen die Stadt weiter und kommen zu einem seltsamen Laden (S,E,N,N,E), in dem es mysteriöserweise nichts zu kaufen gibt. Hmh, probieren wir doch einfach mal das Passwort (SAY CHANDRALT). Na Donnerwetter, der "Verkäufer" stellt sich als Grevdan der Meisterfälscher vor und will uns ein Flugticket verkaufen. Wir machen uns nicht allzuviele Gedanken darüber, daß man für einen derart horrenden Preis ja auch ein Ticket am Schalter hätte kaufen können und nehmen sein Angebot an. (GIVE MONEY) Jetzt haben wir ein gefälschtes Ticket und kein Geld mehr. Na, was soll man schon machen, gehen wir zum Flughafen. (W,S,S,W,N,N)

Spielelösung: Mindshadow Teil 2

Wir steigen in das putzige Flugzeug von England nach Luxemburg (ENTER PLANE) und kommen ohne viele Umstände an. Wir verlassen das Flughafengelände nach Norden und gehen nach Westen in einen kleinen Tiroler Gasthof. Hier sind ja die Buden, von denen in der Botschaft im Hut die Rede war. Wir gehen in das Separee Nr. 11 (BOOTH 11). Auweia, hat man denn nie seine Ruhe?! Wir finden einen Toten, den wir erst einmal untersuchen sollten (SEARCH MAN). Wir finden eine Notiz und eine I. D. Karte. Die Notiz teilt uns mit (READ NOTE), daß ein gewisser Jared in Raum 207 sei. Jared scheint eine ziemlich üble Gestalt zu sein, der eigentlich bei einem Autounfall umgekommen sein sollte (REMEMBER JARED). Die Zimmernummer deutet auf ein Hotel hin, was immerhin schon mal ein Hinweis ist. Der Tote scheint dem Ausweis zufolge (EXAMINE ID) Bob Masters zu sein, ein guter Freund (REMEMBER BOB). Die Sache wird immer verwickelter, suchen wir erst einmal das Hotel. (E,E,N,N,W.)

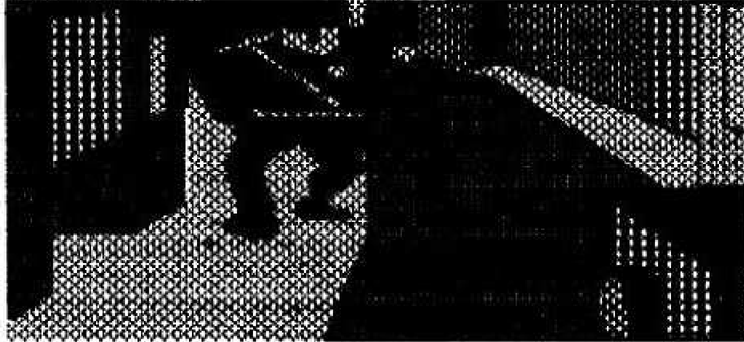


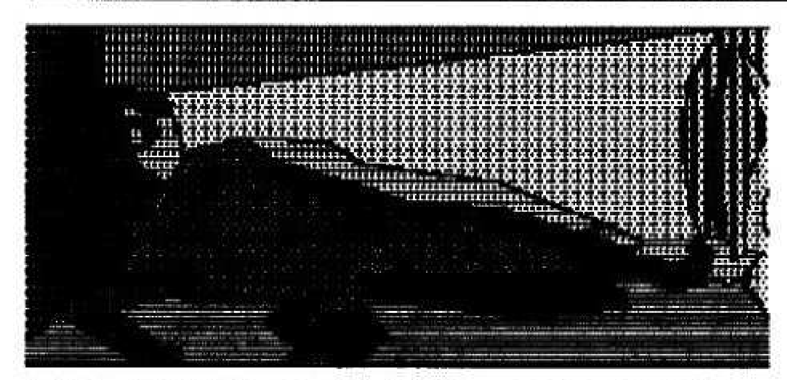
An der Rezeption scheint man uns zu kennen, wir kriegen jedenfalls ohne Umschweife das Zimmer 202 zugewiesen. Suchen wir es doch einfach mal auf (U,N,W). Wir hören ein schwirrendes Geräusch und weil man uns in letzter Zeit ziemlich oft ans Leder wollte, ducken wir uns erschreckt (DUCK), so daß der vergiftete Pfeil aus der bis jetzt verborgenen Falle über unserem Kopf hinwegsaust. Dafür finden wir ein Pergament auf dem offensichtlich ein besonderer Platz zum Graben aufgezeichnet ist...schon wieder eine Schatzkarte!

Wir gehen aus dem Hotel und aus der Stadt, um die Stelle auf der Karte zu finden. (E,S,D,E,S,E,E,S,E). Jetzt können wir mit der mitgebrachten Muschel graben (DIG) und finden ein Blatt Papier, daß sich bei näherem Hinsehen als Quittung für ein Schließfach entpuppt. Jetzt ist die Sache klar, wir stecken das Papier ein und gehen zur Bank (GET LEAFLET, W,N,W,W,W). Der Bankangestellten nennen wir die Schließfachnummer (SAY AN11649) und bekommen eine Kiste mit unseren Wertsachen. (Das Programm ist hier fehlerhaft. Wenn man zu viel bei sich hat, muß man erst etwas ablegen, um die Kiste zu untersuchen.) Wenn wir die Kiste anschauen, finden wir eine sorgfältig gearbeitete und teure Waffe (EXAMINE BOX). Jetzt haben wir die nötigen Argumente, um ein Wörtchen mit diesem geheimnisvollen Jared zu reden!

Wir gehen zurück ins Hotel und zum Zimmer 207 (E,N,W,U,N,N,N,N,E). Wir finden Jared, der versucht einzuschlafen. Knallen wir ihn lieber ohne viel Federlesens über den Haufen, eher er uns zuvorkommt (SHOOT MAN). Jared sinkt wie ein nasser Sack zusammen und läßt eine Pistole und eine Notiz fallen, welche wir lesen (READ MESSAGE): Es ist eine Warnung an Jared, daß William auf dem Weg nach Luxemburg gesehen wurde. Wenn wir jetzt nachdenken (REMEMBER WILLIAM) erlangen wir unser Gedächtnis zurück - alle Ereignisse fallen uns wieder ein. Wir sind William Arcman, ein schwerreicher Industrieller, der von seinem bitterbösen Zwillingsbruder Jared ausgeschaltet worden ist. Jared hatte seinen Tod durch einen Autounfall vorgetäuscht, William auf einer Kreuzfahrt niedergeschlagen und auf einer Insel ausgesetzt und danach seinen Platz eingenommen. Nur der treue Chauffeur Bob Masters durchschaut den Plan und versucht Kontakt zu William aufzunehmen, wird aber vorher von Jared in Separee Nr. 11 ermordet.

Was bleibt zu sagen? Der zweite Teil von Mindshadow stellt eine erhebliche Verbesserung gegenüber dem ersten Teil dar. Die Atmosphäre ist stimmiger, das "Feeling" eines 30er Jahre-Krimis mit Humphrey Bogart kommt gut rüber. Man merkt dem Adventure allerdings deutlich an, daß es von einem Amerikaner geschrieben worden ist. Luxembourg, Tirol, Europa - das ist ohnehin alles eins. Wo sind meine Lederhosen? Das Spiel ist zumindest sehr entgegenkommend, das sattsam bekannte "Wie sage ich dem Parser, was ich will?" findet kaum statt. Daß die Muschel als unverzichtbares Utensil von der Insel mitgenommen werden muß, ist dagegen eine spielerische Gemeinheit ersten Ranges, ein absolutes "NoNo" für den angehenden Adventureautor. Im ersten Teil weist nichts, aber auch gar nichts darauf hin, daß die Muschel zum Graben benötigt wird. Ebenso wird nicht der geringste Hinweis darauf gegeben, daß man die Muschel mitnehmen sollte. Frustration ist hier vorprogrammiert, besonders wenn man den ersten Teil des Adventures mühsam von Kassette laden und neuspielen muß (Emulatorsnapshots sind schon was feines...)





but built a little strangely. Ninety-nine small booths line the walls. To sit at one, typ "BOOTH" and a number.

Ein erzähltechnischer Aspekt von Mindshadow ist hochinteressant.
An der Oberfläche folgt das Adventure dem üblichen dualen Gut-Böse Schema. Guter Bruder macht das vom bösen Bruder begangene Unrecht wieder gut. Natürlich ist der gute Bruder schön und reich, der böse Bruder arm und häßlich - zumindest setzt das unsere Erzählstofferfahrung voraus. Wer hätte nicht eine Folge von "Hart aber Herzlich" gesehen?
Seltsam konstrastierend wirkt dagegen die Handlungsweise des guten Bruders. Er hat nicht die geringste Schwierigkeit einen rauhbeinigen Seeman zusammenzuschlagen. Er wundert sich nicht im geringsten über die Gewalt, die ihn umgibt. Der kleine Mann, der im Lokal in tödlichem Schrecken in Ohnmacht fällt, weiß, daß man sich vor Arcman in Acht nehmen muß. Nicht ein Funken von Gewissen zeigt sich, als er den Mann in der Gasse ausraubt.
Um dem die Krone aufzusetzen, zögert er nicht eine Sekunde, den eigenen Bruder im Schlaf zu ermorden. Die (im Mindshadow-Luxemburg omnipräsente) Polizei ist anscheinend keine Alternative für Arcman. Der Spieler erfährt zwar, daß William Arcman ein Krankenhaus gestiftet hat und daß er den Bruder in Präventivnotwehr erschießt, aber der bittere Beigeschmack bleibt - fast wie gegen den Willen des Autors - bestehen. Muß man derartig gewalttätig und rücksichtslos sein, um ein erfolgreicher Industrieller zu sein? Wo besteht eigentlich der Unterschied zwischen Jared und William, außer im Erfolg? Auch William liefert aus Eigennutz seinen Lebensretter der Obrigkeit aus.
Eigentlich sind es diese Überlegungen, die für mich den Reiz dieses technisch eher schwachen Adventurs ausmachen. Es ist eines der frühesten Adventures, in dem sich literarische Qualitäten abzuzeichnen beginnen, in dem Sinne, daß Bedeutung in der Erzählung sichtbar ist, die nicht dem Spieler explizit mitgeteilt wird.

Nele Abels-Ludwig, Am Mühlgraben 4
35037 Marburg

Weiteres zu Diskettenlaufwerken

Zur Situation:
In meinen hinweisenden Beiträgen (1) und (2) blieben noch einige Fragen offen. Von Clubmitgliedern erhielt ich hierzu keine Aufklärungen. Durch Literaturstudium konnte ich einige Antworten erhalten.
Die weiteren Ausführungen beziehen sich auf 3.5 Zoll-Laufwerke und -Disketten, wenn nicht anders dazu erläutert wird.
Aus der chronologisch entstandenen Diskettenreihe:

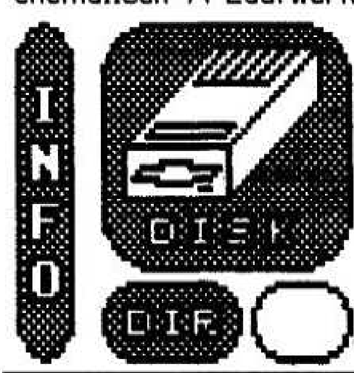
- Single density (SD) einfache Empfindlichkeit (nur für 5.25 Zoll und ältere Typen)
- Double density (DD) doppelte Empfindlichkeit
- High density (HD) hohe Empfindlichkeit
- Extreme density (ED) extrem hohe Empfindlichkeit

Beschäftigen wir uns z.Zt. mit den Systemen für DD- und HD-Disketten mit 720 kB und 1.44 MB nomineller Speicherkapazität. Diese aufgeführte Reihe ist im Laufe der Floppysystementwicklungen für die PC-Generationen entstanden. ED-Systeme mit 2.8 MB Standardspeicherkapazität konnten sich wegen zu hohen Preisen nicht durchsetzen und sind für uns nicht aktuell.
Die bisher schon einige Jahre existierenden Disketteninterfaces für den Spectrum sind als DD-Systeme ausgelegt.
Die anfänglich produzierten Diskettenlaufwerke waren mit einem Sortiment von sog. Jumpern ausgestattet, die es ermöglichten, verschiedene Laufwerkseigenschaften einzustellen. Ohne Beschreibung vom Hersteller war man oft ziemlich ratlos über das, was da einzustellen war, wie z.B. DOS-Varianten, Abschlußwiderstände u.a.. Letztlich wichtig war die Einstellung der Laufwerksauswahl Drive select, DS0 bis max. DS4 (Laufwerk A bis max.D). Anfänglich kamen Laufwerke, die nur für den DD-Betrieb ausgelegt waren, auf den Markt, später solche, die sowohl für DD als auch HD-Betrieb geeignet sind. Für letztere wurde die DD/HD-Einstellung anfangs durch Jumper gemacht, schließlich setzten sich aber Laufwerke mit automatischer Erkennung der Diskettenart durch. Diese Erkennung erfolgt mit Hilfe eines zusätzlichen Durchbruches in der Diskettenumhüllung (Für ED-Disketten sind dafür zwei vorhanden).
Die Weiterentwicklungen der Hersteller führten zu immer billiger werdenden Disketten, insbes. der HD-Typen mit der doppelten Speicherkapazität gegenüber den DD-Disketten. Das Verhältnis Preis pro Speicherkapazität konnte nunmehr soweit reduziert werden, daß DD-Disketten unrentabel werden und nur noch für Ersatzzwecke von Bedeutung sind. Die Produktion von DD-Disketten wird deshalb von immer mehr Herstellern eingestellt.

Von DD und HD-Disketten

Control Data

Für einen großen Teil der Spectrumfreunde, die sich ja mit ihren Laufwerken nach den Gegebenheiten richten müssen, die sich aus der PC-Entwicklung und deren Peripherie ergeben, entstehen daher ggf. einige Probleme.
Zunächst steht die Frage dazu, wie die gängigen HD-Disketten in den vorhandenen Laufwerken anwendbar sind.
Physikalisch unterscheiden sich HD- gegenüber DD-Disketten dadurch, daß für sie ein anderes Beschichtungsmaterial verwendet wird. Bei DD kommen Eisenoxyd-, bei HD Cobaltoxyd- (und bei ED Bariumoxyd-) Verbindungen zum Einsatz. Diese Materialien in obiger Reihenfolge werden magnetisch immer "härter", d.h., sie besitzen eine größer werdende Koerzetivkraft. Materialien mit steigender Koerzetivkraft ermöglichen eine Erhöhung der Aufzeichnungsdichte und somit eine Vergrößerung, in unserem Falle eine Verdoppelung, der aufnehmbaren Datenmenge.
Diese vergrößerte Koerzetivkraft erfordert zum Ummagnetisieren der Schichtpartikel eine erhöhte magnetische Feldstärke. Für DD-Disketten beträgt diese 600 Oersted, für HD-Disketten 720 Oersted. Das heißt nun, daß bei Laufwerken, die für den Einsatz von DD- und HD-Disketten ausgelegt sind, durch einen Umschaltmechanismus die jeweilig erforderliche Feldstärke eingestellt werden muß. Eine einheitlich hohe Feldstärke ist nicht möglich, da sonst die DD-Disketten übersteuert, somit unbrauchbar gemacht würden.
Wenn man nun in einem DD-Laufwerk eine HD-Diskette einsetzt, geht in den meisten Fällen alles wie gewohnt vonstatten. Das gleiche erlebt man, wenn in ein DD/HD-Laufwerk eine HD-Diskette eingesetzt wird, bei der man den Kennausbruch mit Folie zugeklebt hat, um dem Laufwerk vorzutäuschen, daß es sich um eine DD-Diskette handelt. Scheinbar ist alles in Ordnung; aber nicht in Wirklichkeit. Die Diskette wird nämlich mit einer gerade noch an der unteren Toleranzgrenze befindlichen Feldstärke ausgesteuert. Das ist aber für eine auf die Dauer gewährleistete Datensicherheit unzureichend. Es ist kaum noch ein Sicherheitsabstand vorhanden. Sonst brauchte man ja die Feldstärke nicht zu erhöhen. Bei 5.25 Zoll Disketten erlebt man dagegen schon öfter ein sofortiges Fehlverhalten des Diskettenbetriebes. Hier ist nämlich der Unterschied der notwendigen Magnetisierungsfeldstärken mit 300 Oersted für DD-Disketten und 600 Oersted für HD-Disketten wesentlich größer.
Zur Gewährleistung der Datensicherheit auf Dauer müssen auch noch weitere Einflußfaktoren beachtet werden: die zeitliche Selbstentmagnetisierung, Lagerungs- und Umgebungseinflüsse und Abnutzungserscheinungen des Datenträgers, die laufend zu einer Minderung der Magnetfeldintensität und ab einer gewissen Grenze zu Datenverfälschungen führen. Hierzu sei auf nähere Einzelheiten der analogen physikalischen Vorgänge auf Band-Datenträgern in (3) hingewiesen. Hinzu kommen noch die sich negativ auswirkenden Alterungseinflüsse der Laufwerke durch mechanische Toleranzverschlechterungen und Abrieb der Verschleißteile. Wie lange eine im DD-Modus bearbeitete HD-Diskette ihre Daten hält, das ist infolge der großen Zahl der Einflußfaktoren nicht vorausschaubar. Langzeiterfahrungen liegen noch nicht vor. Da bleibt zunächst erst mal nur die gute Hoffnung.
Wenn wir jetzt versuchen, unser DD/HD-Laufwerk normal mit einer HD-Diskette zu füttern, in Erwartung, daß es mit der nun höher eingeschalteten Aufsprechfeldstärke arbeitet, dann funktioniert das nicht. Wir erhalten schon beim Formatieren die Meldung "sector error". (Das ist übrigens auch ein Erkennungsmerkmal dafür, was für ein Laufwerk man besitzt). Offensichtlich erwartet das Laufwerk im HD-Modus auch die Befehle eines für diese Betriebsart geeigneten DOS und diese erhält es von unseren bisher vorhandenen DD-Diskettensystemen nicht. Hier gibt es also noch die Aufgabe zu lösen, unsere Interface-DOS-Arten an die Erwartungen des Laufwerkes anzupassen.
Die zur Zeit gefertigten und erhältlichen Laufwerke mit automatischer DD/HD-Umschaltung, die unter Bezeichnungen wie XT/AT bzw. 720 kB/1.44 MB angeboten werden, sind jetzt generell ohne vom Anwender einzustellende Jumper. Sie sind einheitlich als Laufwerke für den Einsatz als Diskettenstation B ausgelegt. Bei ihnen wird für die Laufwerksauswahl nur noch der Anschluß 12 = Drive select (DS 1) der Pfostensteckverbindung mit Shugart-Belegung angeschlossen. (Diese Schnittstellenbelegung, die von Shugart Associates eingeführt wurde, hat sich wunderbarerweise über Jahrzehnte als Standart erhalten, und so wurde auch vermieden, daß an Laufwerkssteckverbindern ein Anschlußchaos entstanden ist.) Die Shugartbelegung und Erläuterungen dazu sind in (4) beschrieben. Ein Austausch eines B-Laufwerkes ist also ohne weiteres möglich. Beim Austausch eines ehemaligen A-Laufwerkes mit Jumpern ist jedoch der Bandkabelanschluß 10 an den Pfostensteckeranschluß 12 zu legen, was einfach durch eine Verdrehung der drei Bandkabeladern 10 bis 12 zu erreichen ist. Wer noch weitere Laufwerke einsetzen will muß dann dementsprechend die zutreffenden Bandkabeladern verdrehen.



Noch als Bemerkung: Die PC's der letzten Generationen stellen die Steuersignale 'Motor on' und 'DSO' für ein A-Laufwerk an den Kabelanschlüssen 10 und 14 zur Verfügung. Das heißt, für den Betrieb als Laufwerk A im PC-HD-Modus müssen dafür im Flachbandkabel die Adern 10 bis 16 verdreht werden, damit 'Motor on' an 16 und die Selektionsleitung an 12 gelegt werden. Das betrifft jedoch nur die Disketten-ansteuerungsausgänge für HD-Systeme (z.B. am MB 02 zutreffend). Kabel mit einer solchen Verdrehung sind ja als PC-Zubehör im Angebot. Für unsere DD-Systeme ist das aber nicht zutreffend.

Schlußfolgerungen und Hinweise:
Wenn wir uns bei der Verwendung unserer bisherigen Diskettensysteme vor späteren Überraschungen in Form von Datenunsicherheiten schützen wollen, gibt es zur Zeit nur die Lösung, weiterhin DD-Disketten zu verwenden. Sie sind jetzt zwar immer weniger im Angebot, aber es besteht noch kein Grund zur Panik. So kann man sie z.B. im Katalog von Conrad für 1999 noch in dreierlei Qualitätsunterschieden auswählen. Man kann natürlich auch vorsorglich seinen zukünftigen Bedarf einschätzen und sich einen entsprechenden Vorrat zulegen.
Es wäre wünschenswert und eine lohnende Aufgabe, wenn ein Spezialist mit genügendem Durchblick der DOS-Ansteuerung von Diskettenlaufwerken das Problem annehmen würde, eine Lösung zur korrekten HD-Disketten-Verwendung in DD-DOS-Systemen zu finden.
Absolut sollte man sich vor Diskettenmauscheleien bei Ausführung eines PC/Spectrum-Emulatorbetriebs hüten, wo durch den Emulator je nach Programmablaufsituation der Einsatz einer Diskette mit dem jeweils erforderlichen Format verlangt wird. Dort hätte man dann noch schwerlich einen Durchblick.
Wenn man die volle Speicherkapazität von HD-Disketten nutzen will, hat man diese Möglichkeit derzeitig mit der Anwendung des Disketteninterfaces MB02, das von einer tschechischen Gruppe angeboten wird. Bevor man zu diesem System übergeht, sollte man sich über seine technischen Möglichkeiten informieren und überprüfen, ob diese auch den eigenen gestellten Erwartungen genügen. Einige persönliche Aspekte sind hierzu in (5) nachzulesen.
Ein Laufwerk in einer Werkstatt reparieren zu lassen lohnt sich heutzutage aus Kostengründen nicht mehr. Das "Reingucken" durch einen offiziellen Fachmann kann schon teurer sein als ein neues Laufwerk.
Wer sich ein neues Diskettenlaufwerk anschaffen will, sollte ein neuwertiges aus dem letzten Produktionszeitraum kaufen. Bei Geräten mit unbekannter Vergangenheit kann man mitunter schnell negative Erfahrungen machen. Man weiß



da nie, wieweit sie schon abgenutzt sind. Zu diesem Thema sei nochmals auf (1) verwiesen.
Für Diskettenlaufwerke wird eine Ausfallrate von ca. 1 zu 10.000 angenommen. Das entspricht einer mittleren statistischen Lebensdauererwartung von 10.000 Betriebsstunden, somit bei einer angenommenen täglichen Betriebszeit von einer Stunde einer Nutzungsdauer von 25 Jahren. Um solche Erwartungen zu erreichen müssen natürlich auch die Einflüsse der Umgebungsbedingungen und spezielle schädigende Umgebungsfaktoren beachtet werden. Hier seien z.B. einige sonst nicht übliche Hinweise dazu gemacht:
In Räumen mit Vogelhaltung sind besonders viele "kriechfähige" Flaumfederstaubpartikel vorhanden. Überhaupt Feder- und Haartierhaltung ist in Räumen mit Computertechnik zu vermeiden. In Laufwerke eindringende Verbrennungsteerkondensate, die Raucher um sich verbreiten, sind besonders heimtückisch, da sie Köpfe und Diskettenoberflächen mit einer klebrigen Schicht überziehen, die bis zur Unbrauchbarkeit der Einrichtungen führen kann. Man kann auch nicht genug darauf aufmerksam machen, Disketten nicht unbedacht schnell irgendwo abzulegen. Hierfür sollte man immer eine bewußt staubfrei gehaltene Fläche benutzen. Auch ist zu vermeiden, Disketten längere Zeit ungeschützt liegen zu lassen. Auch die von manchen Diskettenherstellern zusätzlich gemachten Staubschutzmaßnahmen können natürlich keinen absoluten Schutz gewährleisten. Weiteres hierzu ist in (6) nachzulesen.
6Übrigens brauchen unsere heutigen 3,5 Zoll-Laufwerke nicht mehr wie die älteren 5,25-Zoll-Modelle außer der erforderlichen 5 V Spannung eine zusätzliche 12 V Spannung vom Netzteil her. "Dicke" Netzteile, die eine solche noch dabei haben, sind eigentlich nicht erforderlich; meist sind sie aber eben gerade verfügbar. Normalerweise genügt schon ein stabilisiertes Netzteil mit 5 V Spannung und ca. 0,5 A Stromergiebigkeit. Die Stabilisierung ist aber unbedingt notwendig, sonst kann es zu Schäden am Laufwerk kommen.
Viel Wissenswertes habe ich aus (7) und (8) entnommen. Schon in (9) wird über viele Einzelheiten zum Einsatz von Diskettenlaufwerken für den Spectrum berichtet.

Aus dem Angeführten ist zu ersehen, daß für die Diskussion zur Verwendung von Diskettenlaufwerken in Spectrumsystemen noch lange kein Ende abzusehen ist. Vielleicht werden doch noch ED-Disketten oder 120 MB LS-Disketten für uns aktuell? Gerade letztere haben auf dem PC-Markt gute Chancen für eine eventuelle größere Bedeutung, was ggf. nachfolgende Aufstellung unterstreicht, welche die ungefähren Preise in DM pro Megabyte Speicherplatz der verschiedenen Diskettenarten enthält:

DD : 0.90 **ED : 1.75**
HD : 0.40 **LS : 0.25**

Literatur:

(1) Mitteilungen zu DD Laufwerken. SPC 11/97 S.6
(2) AT-Laufwerke Angebot. SPC 2/98 S.3
(3) Die Tonbandkassette als Datenträger. SPC 4/95 S.8
(4) Dieter Hucke: Belegung des Shugart-Busses. SPC 8/91 S.12
(5) Sinclair Spectrum heute - und morgen ? Eine Ergänzung. (Dieser Artikel folgt noch)
(6) Zur Betriebszuverlässigkeit unserer Computer. SPC 8/95 S.10
(7) Dombrowski, Klaus: Die neue PC-Werkstatt. Markt und Technik Verlag S. 62 bis 75
(8) Messmer, Hans P.: PC-Hardwarebuch. Addison Wesley Longman Verlag, Kapitel 9
(9) Paul Webranitz: Von Drive£s und Formaten. SPC 8/91 S.13, SPC 9/91 S.11, SPC 10/91 S.10, SPC 11/91 S.7

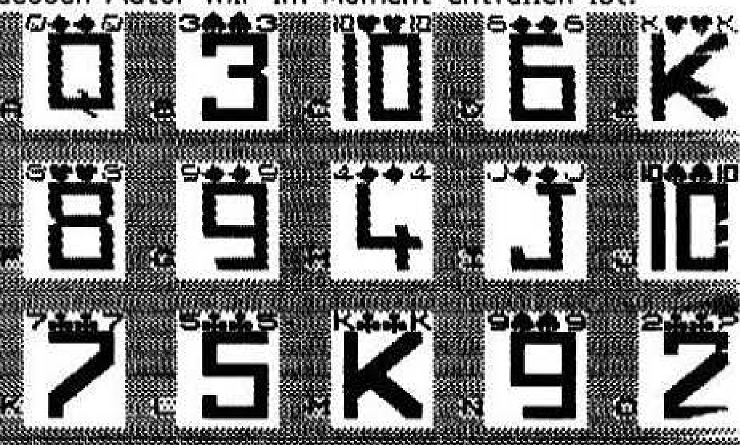
H. Schober, Taubenheimer Str. 18, 01324 Dresden

Anm. von Wo: Ja, das ist ein Artikel von Heinz, so wie wir ihn lieben: klar und verständlich werden Zusammenhänge aufgezählt, das ganze ist sauber recherchiert und dokumentiert. Ganz ehrlich: von Koerzetivkräften hatte ich bisher keinen blassen Schimmer, auch ich bin bisher hingegangen, und habe einfach das 2. Kennungsloch einer HD-Diskette zugeklebt. Beim Spectrum ist dies bislang gutgegangen, Probleme macht hier gelegentlich das ohnehin schon eher recht eigenwillige SAM-Laufwerk.
Man sollte sich vor diesen Fakten, die im schlimmsten Fall ja einen totalen Datenverlust bedeuten können, nicht verschließen. Aus diesem Grund weise ich nochmal darauf hin, das es noch DD-Disketten in großer Anzahl und zu günstigem Preis gibt. Es wurde schon des öfteren in unserem Clubheft darauf hingewiesen, das Peter Rennefeld sich einen großen Posten solcher (orangefarbenen) Disketten sichern konnte, und diese auch weiterhin zum Preis von 5 DM pro 10 Stück anbietet, wegen des Portos jedoch eine Mindestbestellmenge von 30 Stück festlegt. Also greift zu solange der Vorrat reicht und wendet euch an:

Peter Rennefeld, Küpper 32
52525 Heinsberg, Tel. 02452/939886

PD-Szene

Nach langer Zeit möchte ich mal wieder etwas aus unserer PD Sammlung vorstellen. Den Anfang macht **Pairs Patience**, welches ich vor Jahren aus einer englischen Zeitschrift abgetippt habe, und dessen Autor mir im Moment entfallen ist.



Die Aufgabe ist recht einfach. Man muß Paare "eliminieren", die entweder nebeneinander, diagonal zueinander oder untereinander stehen. Ein wenig Glück ist schon erforderlich, um alle Karten abzubauen, man sieht an obiger Abbildung, das es diesmal nicht aufging. Hin und wieder kommt es auch zu "fesselnden" Endspielen, wenn man genau überlegen muß, in welcher Reihenfolge man die letzten verblieben Karten abbauen muß. Pairs Patience ist ein Spiel, das keine Tastaturakrobatik verlangt, aber eine Menge Spaß macht

Viel gemeiner ist da schon **Rubiks Clock**, welches vor langer Zeit von Peter Miosga (hope so!) geschrieben wurde.
18 Uhren, je 9 pro Seite, müssen auf 12 Uhr gedreht werden. Nur die 4 Eckuhren sind starr miteinander verbunden. Das Verhalten der Uhren lernt man am besten im Testmodus kennen. Es erfordert einiges an Überlegung, ist aber mit Glück in 9 Zügen zu schaffen.

